

Instrucciones juego de cartas UNO



Contenido

Contenido de la caja	3
Reglas del juego	3
Objetivos del juego	3
Preparación	3
¡Vamos a jugar al UNO!.....	3
Gritar ¡"Uno"!	4
Cómo ganar	4
Cartas especiales.....	4
Mantener la puntuación	5
Para jugadores dáltonicos	5

Contenido de la caja

La caja contiene 120 cartas distribuidas de la siguiente manera:

- 19 cartas azules (en braille abreviatura: b) - Del 0 al 9.
- 19 cartas verdes (en braille abreviatura: g) - Del 0 al 9.
- 19 cartas rojas (en braille abreviatura: r) - Del 0 al 9.
- 19 cartas amarillas (en braille abreviatura: y) - Del 0 al 9.
- 8 cartas especiales **Roba dos** (en braille abreviatura de color y @+2) - 2 de cada color.
- 8 cartas especiales **Cambio de sentido** (en braille abreviatura de color y rv) - 2 de cada color.
- 8 cartas especiales **Pierde el turno** (en braille abreviatura de color y sk) - 2 de cada color.
- 4 cartas especiales **Comodín** (en braille abreviatura wi).
- 4 cartas especiales **Comodín roba cuatro** (en braille abreviatura wi@+4).
- 12 cartas braille en seis idiomas (español, inglés, francés, alemán, italiano y holandés), con el significado

Cartas en seis idiomas (español, inglés, francés, alemán, italiano y holandés), con el significado

Reglas del juego

Objetivos del juego

Sé el primer jugador en quedarse sin cartas en la mano.

Preparación

- Elige al jugador que reparte las cartas y baraja las cartas.
- Se reparten 7 cartas a cada jugador.
- Coloca las cartas restantes bocabajo en el centro de la mesa. Esta es la Pila para robar.
- Da la vuelta a la carta superior de la Pila para robar y colócala bocarriba para formar la Pila de descarte. Si esta carta es una carta especial, ignórala y da la vuelta a la siguiente.
- Empieza la partida el jugador que se encuentra situado a la izquierda del que ha repartido y se sigue en el sentido de las agujas del reloj.

¡Vamos a jugar al UNO!

En tu turno, trata de deshacerte de todas tus cartas jugando una carta en la pila de descarte..

- Si tienes una carta que coincida en la mano, puedes jugarla en la pila de descarte.
 - Solo puedes jugar una carta si coincide con al menos un atributo de la carta superior de la pila de descarte: color, número o símbolo.
 - Si la carta que has jugado es una tarjeta especial, ¡hace algo especial! (Consulta Cartas especiales a continuación).
- Si no tienes una carta que coincida, saca una carta de la pila para robar.
 - Si tu nueva carta se puede jugar (consulta lo dicho anteriormente), podrás jugarla.

- Puedes elegir robar una carta en lugar de jugar una, incluso si tienes una carta que se puede jugar en la mano.
- Nota: si ya no quedan cartas en la pila para robar, hay que volver a barajar la pila de descarte para crear otra pila para robar. Una vez que juegues o robes una carta, el juego continuará con el siguiente jugador.

Gritar ¡"Uno"!

En el momento en que solo tengas 1 carta en la mano, debes gritar "Uno" para alertar a los otros jugadores de que estás a punto de ganar.

Sin embargo, si alguien se da cuenta y dice "Uno" antes que tú (y antes de que el siguiente jugador juegue su turno), ¡deberás robar 2 cartas!

Cómo ganar

Cuando un jugador juegue su última carta, gana. ¡Es hora de barajar las cartas y jugar de nuevo!

Cartas especiales

Roba dos

Si se juega la carta "Roba dos", el jugador siguiente deberá robar 2 cartas del montón y perderá su turno.

Cambio de sentido

Si se juega, se invierte la dirección del juego. Si el juego iba en el sentido de las agujas del reloj, pasará a moverse en sentido contrario y viceversa.

Pierde el turno

Si se juega, el jugador siguiente pierde su turno.

Comodín

Esta carta coincide con cualquier cosa, así que puedes jugarla independientemente de la carta que esté en la pila de descarte.

Cuando un jugador utiliza un comodín, puede elegir el color con el que continuará el juego.

Carta comodín roba cuatro

Esta carta coincide con cualquier cosa, así que puedes jugarla independientemente de la carta que esté en la pila de descarte.

Sin embargo, hay una trampa: solo puedes jugar un Comodín roba cuatro si no tienes ninguna carta en la mano que coincida con el color de la pila de descarte.

descarte.

Cuando se juega, el siguiente jugador tiene 2 opciones: robar 4 cartas y perder su turno o desafiarte.

Si el jugador te desafía, entonces debes mostrarle toda tu mano para confirmar si tienes o no una carta que coincida con el color de la pila de descarte. Los comodines también se consideran cartas coincidentes.

- Si no tienes una carta que coincida con el color, el jugador que te haya desafiado robará 6 cartas en lugar de 4 y perderá su turno.
- Si tienes una carta que coincida con el color: debes robar 4 cartas y el otro jugador no robará ninguna.

Esta carta también es una carta comodín, por lo que puedes elegir el color con el que se sigue jugando (independientemente del resultado de cualquier desafío).

Mantener la puntuación

Cuando un jugador gana una mano, recibe puntos en función de las cartas que quedan en las manos de sus oponentes.

Las cartas se valoran de la siguiente manera:

- Cartas del 0 al 9: su valor numérico.
- Cualquier carta especial (pierde el turno, cambio de sentido, roba dos): 20 puntos.
- Cualquier carta comodín (comodín, comodín roba cuatro): 50 puntos.

Anota los puntos de cada jugador de una mano a otra. Un jugador se convertirá en ganador cuando consiga 500 puntos.

Para jugadores dáltonicos

Se han añadido símbolos especiales a cada carta para ayudar a identificar su color (o colores). De esta forma, ¡los jugadores con cualquier tipo de daltonismo podrán jugar fácilmente!

- Círculo: Rojo
- Rombo: Amarillo
- Triángulo: Verde
- Cuadrado: Azul.